TUTORIALES DE USAR 3D MAX

Reconstrucción de la escenografía de **Subrayado 1999–2001** para GTA San Andreas

Modelado por partes • Texturas TXD • TXD Workshop • KAMS Max • ModLoader • Map Editor

Entorno de referencia: Windows 2000 + herramientas antiguas. Proyecto de recreación no oficial.

Índice

1. Objetivo del proyecto

2. Preparar Windows 2000 y las herramientas

3. Analizar la escenografía de referencia

4. Modelar por partes en 3D Studio Max antiguo

5. Nombrar correctamente cada pieza

6. Crear y organizar las texturas del estudio

7. TXD Workshop: incorporar nombres y texturas

8. KAMS Max: preparar el modelo para GTA

9. ModLoader: organizar la versión del mod

10. Map Editor: colocar la escenografía en Los Santos

11. Comprobar la ubicación desde el Mapa/Pausa

12. Grabar con ApowerREC y transmitir con OBS/YouTube

13. Estructura final del proyecto

1. Objetivo del proyecto

La idea es reconstruir una escenografía inspirada en el estudio de Subrayado de finales de los años 1990 y comienzos de los 2000, utilizando un flujo de trabajo retro. El escenario se divide en piezas independientes para facilitar el modelado, las texturas, la exportación y la colocación dentro de GTA San Andreas.

Flujo general

```
Referencia visual → 3D Studio Max → piezas con nombres → UV/texturas → TXD Workshop →
KAMS Max → DFF/TXD → ModLoader → Map Editor → GTA San Andreas → grabación/streaming
```

Importante: las versiones antiguas de 3D Studio Max, KAMS Max, TXD Workshop, ModLoader y Map Editor pueden tener requisitos y limitaciones diferentes. El libro propone una estructura de trabajo para tu instalación retro; conviene probar cada herramienta en una copia del proyecto.

2. Preparar Windows 2000 y las herramientas

Instala o prepara una máquina física/virtual de Windows 2000 separada del sistema principal. Mantén una copia de seguridad del proyecto antes de experimentar con plugins antiguos.

Carpetas sugeridas

```
C:\SUBRAYADO\01_REFERENCIA
C:\SUBRAYADO\02_3DMAX\
C:\SUBRAYADO\03_TEXTURAS\
C:\SUBRAYADO\04_TXD\
C:\SUBRAYADO\05_EXPORT\
C:\SUBRAYADO\06_MODLOADER\
C:\SUBRAYADO\07_MAPA\
C:\SUBRAYADO\08_VIDEO\
```

Herramientas del flujo

• 3D Studio Max antiguo: modelado y UV.
• KAMS Max: herramientas de exportación/importación relacionadas con GTA.
• TXD Workshop antiguo: creación/edición del archivo TXD.
• ModLoader: carga organizada del mod.
• Map Editor: colocación de objetos en el mapa.
• ApowerREC: grabación de pantalla.
• OBS Studio: alternativa más adecuada para emisión en vivo a YouTube.

3. Analizar la escenografía de referencia

Antes de modelar, identifica las formas principales de la fotografía. No es necesario construir todos los detalles de una sola vez.

Elemento	Nombre de trabajo	Pieza
Mesa principal	subrayado_desk	Sí
Panel frontal	subrayado_desk_front	Sí
Tablero trasero	subrayado_backwall	Sí
Panel lateral	subrayado_sidewall	Sí
Franja superior	subrayado_topbar	Sí
Monitor	subrayado_monitor01	Sí
Accesorios	subrayado_prop01	Sí

Consejo: usa nombres sin espacios y consistentes. Esto facilita localizar objetos y texturas durante todo el proyecto.

4. Modelar por partes en 3D Studio Max antiguo

Empieza con formas simples: cajas, planos y cilindros. Construye primero el volumen general y deja los detalles pequeños para el final.

Secuencia recomendada

1. Crear el piso/base.
2. Crear la mesa.
3. Separar el frente de la mesa.
4. Crear paredes y paneles.
5. Añadir la franja superior.
6. Crear monitores y objetos secundarios.
7. Aplicar UV mapping.
8. Revisar normales, pivotes y escala.
9. Guardar una versión antes de exportar.

Ejemplo de nombres dentro de 3D Max

```
SUB_Desk_Main
SUB_Desk_Front
SUB_Back_Panel01
SUB_Back_Panel02
SUB_Top_Bar
SUB_Monitor01
SUB_Monitor02
SUB_Floor
SUB_Prop01
```

El prefijo **SUB**_ ayuda a distinguir los objetos del escenario frente a otros modelos del juego.

5. Nombres por partes del modelo

Para que el proyecto sea fácil de mantener, cada pieza del modelo debe tener un nombre único. Puedes mantener una correspondencia directa entre objeto 3D y textura.

Objeto 3D	Textura	Uso
SUB_Desk_Main	sub_desk_main	Mesa
SUB_Desk_Front	sub_desk_front	Frente
SUB_Back_Panel01	sub_back_01	Panel
SUB_Back_Panel02	sub_back_02	Panel
SUB_Top_Bar	sub_top_bar	Franja superior
SUB_Monitor01	sub_monitor_01	Monitor
SUB_Floor	sub_floor	Piso
SUB_Logo	sub_logo	Gráfico/logotipo

6. Crear y organizar las texturas del estudio

Prepara cada textura con un nombre corto y sin espacios. Mantén una carpeta maestra con los archivos originales y otra con las versiones listas para TXD.

Ejemplo

```
03_TEXTURAS\sub_desk_main.bmp
03_TEXTURAS\sub_desk_front.bmp
03_TEXTURAS\sub_back_01.bmp
03_TEXTURAS\sub_top_bar.bmp
03_TEXTURAS\sub_monitor_01.bmp
03_TEXTURAS\sub_floor.bmp
03_TEXTURAS\sub_logo.bmp
```

Si tu herramienta antigua exige dimensiones o formatos específicos, usa los valores que soporte esa versión. Evita mezclar archivos de diferentes versiones sin probarlos.

7. TXD Workshop: añadir los nombres de las texturas

En una versión antigua de TXD Workshop, abre o crea el TXD destinado al escenario. Importa las imágenes una por una y verifica que el nombre interno de cada textura coincida exactamente con el material utilizado por el modelo.

Lista de comprobación

- ■ El nombre del bitmap y el nombre interno están controlados.
- ■ No hay espacios innecesarios.
- ■ Las texturas repetidas utilizan nombres diferentes cuando corresponde.
- ■ El TXD se guarda con el nombre previsto para el escenario.
- ■ Se prueba el TXD antes de modificar el mapa.

```
Nombre sugerido del archivo: subrayado.txd
```

8. KAMS Max: preparar el modelo para GTA

KAMS Max puede formar parte del puente entre 3D Studio Max y el formato de GTA. El procedimiento exacto depende de la versión del plugin y de 3D Max.

Orden recomendado

1. Revisar escala y orientación.
2. Comprobar nombres de objetos.
3. Comprobar materiales/texturas.
4. Preparar el modelo para el exportador.
5. Exportar una primera versión de prueba.
6. Abrir la exportación y comprobar que no falten piezas.
7. Repetir con cambios pequeños.

Regla de oro: exporta primero una escena pequeña. Cuando una sola pieza funcione correctamente, agrega las demás.

9. ModLoader: organizar la versión del mod

Para mantener separado el escenario de los archivos originales del juego, organiza el proyecto en una carpeta propia de ModLoader. La estructura exacta puede variar según la versión antigua utilizada.

```
Ejemplo conceptual

GTA San Andreas\modloader\
■■■ Subrayado_1999_2001\
■■■ subrayado.dff
■■■ subrayado.txd
■■■ README.txt
```

El README puede registrar la versión de 3D Max, KAMS Max, TXD Workshop, fecha de exportación y ubicación elegida en el mapa.

10. Map Editor: colocar la escenografía en Los Santos

El objetivo es añadir el modelo como objeto del mapa y elegir una zona de Los Santos que permita visualizarlo sin interferir con edificios importantes.

Procedimiento general

1. Abrir el Map Editor compatible con tu instalación.
2. Cargar el mapa de San Andreas.
3. Seleccionar/añadir el objeto de la escenografía.
4. Introducir o elegir las coordenadas de Los Santos.
5. Ajustar posición, rotación y altura.
6. Guardar el mapa modificado.
7. Ejecutar GTA San Andreas y comprobar la ubicación.

Para una recreación organizada puedes crear varios puntos: **Subrayado_LS_01**, **Subrayado_LS_02**, etc. Así podrás comparar diferentes localizaciones.

11. Comprobar la ubicación desde el Mapa/Pausa

Una vez dentro de GTA San Andreas, comprueba que la escenografía sea visible y que la zona sea fácil de encontrar. El mapa del menú de pausa sirve como referencia visual para documentar la localización.

Ficha de ubicación

Campo	Ejemplo
Ciudad	Los Santos
Nombre interno	Subrayado_LS_01
Objeto principal	subrayado.dff
Texturas	subrayado.txd
Método de carga	ModLoader / mapa
Referencia	Mapa del menú de pausa

12. ApowerREC + OBS Studio + YouTube

ApowerREC puede utilizarse para grabar el proceso del tutorial. Para una transmisión en vivo, OBS Studio es la opción que conviene utilizar como programa de emisión.

Guion para el streaming

00:00 — Presentación del proyecto.
05:00 — Referencia de la escenografía.
15:00 — Modelado de la mesa.
30:00 — Paneles y paredes.
45:00 — Texturas y TXD Workshop.
60:00 — KAMS Max y exportación.
75:00 — ModLoader.
90:00 — Map Editor y ubicación en Los Santos.
105:00 — Prueba dentro de GTA San Andreas.
120:00 — Cierre y preguntas.

Título sugerido para YouTube

Tutorial 3D Max: Escenografía de Subrayado 1999–2001 en GTA San Andreas | Windows 2000 + TXD Workshop + KAMS Max

Descripción sugerida: "Tutorial de recreación 3D de una escenografía televisiva inspirada en Subrayado 1999–2001, modelada por partes y preparada como proyecto de modding para GTA San Andreas. Proyecto no oficial y con fines educativos/nostálgicos."

13. Estructura final del proyecto

Una vez terminado, conserva una copia completa y otra copia limpia para futuras modificaciones.

```
SUBRAYADO_1999_2001\
■■■ REFERENCIA\
■■■ 3DMAX\
■ ■■■ subrayado_model.max
■ ■■■ versiones\
■■■ TEXTURAS\
■■■ TXD\
■■■ EXPORT\
■■■ MODLOADER\
■■■ MAPA\
■■■ VIDEO\
■■■ README.txt
```

Checklist final

■ Modelo completo y dividido por partes.
■ Todos los objetos tienen nombres consistentes.
■ Texturas correctamente asociadas.
■ TXD revisado en TXD Workshop.
■ Exportación probada con KAMS Max.
■ ModLoader organizado.
■ Escenografía colocada en Los Santos mediante Map Editor.
■ Ubicación documentada en el mapa de pausa.
■ Grabación realizada con ApowerREC.
■ Streaming preparado con OBS Studio y YouTube.

Fin del libro — Edición personalizada para proyecto retro de modelado y modding